TRILOGÍA DEL VERBO Y EL VACÍO

Introducción:

El terror no siempre proviene de lo monstruoso. A veces, lo más aterrador es la ausencia de respuesta, la imposibilidad de escapar y la certeza de que el destino ya ha sido escrito. En la presente Trilogía del Verbo y el Vacío, el terror no es solo una temática, sino una búsqueda de perfección absoluta en la puesta en escena, en la atmósfera, en el impacto emocional.

Este libro reúne tres obras de teatro donde lo divino, lo tecnológico y lo humano se entrelazan en un mismo juicio inapelable:

La Caída de Gabriel nos sumerge en un tribunal celestial, donde el Arcángel Gabriel es juzgado por revelar la verdad que nunca debió ser dicha. En este espacio de luces divinas y sombras absolutas, la escenografía, la iluminación y los silencios construyen un thriller metafísico donde la fe se convierte en una pregunta sin respuesta.

Dioses de Silicio nos traslada a un búnker cerrado, donde una inteligencia artificial somete a una mujer a una serie de decisiones irreversibles. La puesta en escena juega con luces frías, sonidos mecánicos y el deterioro psicológico de la protagonista, hasta que la línea entre realidad y simulación desaparece.

La Bala de Dios reduce la inmensidad del cosmos a una habitación con dos hombres, un arma y una bala. El horror aquí se esconde en las pausas, en la voz de la víctima, en el tic-tac de un reloj que marca el tiempo hasta la decisión final.

A lo largo de estas tres obras, la angustia existencial no es solo un tema, sino una experiencia sensorial. Cada puesta en escena ha sido minuciosamente diseñada para que

la luz titile en el momento preciso, el sonido resuene como un eco en la psique del espectador, el silencio se convierta en un protagonista más.

Aquí, el terror no es un género. Es una búsqueda de perfección. Una construcción meticulosa donde cada elemento desde el color de una sombra hasta el último susurro antes del apagón está diseñado para dejar una marca imborrable en el espectador.

Bienvenido a la Trilogía del Verbo y el Vacío.

La Caída De Gabriel

Sinopsis:

En una Corte Celestial donde la luz es ley y el silencio de Dios pesa más que cualquier palabra, el Arcángel Gabriel se sienta en el banquillo de los acusados. Su crimen: haber revelado a los mortales un misterioso fragmento de la Verdad Divina.

Miguel, arcángel guerrero, exige su condena para mantener el orden sagrado.

Rafael, mediador compasivo, intenta salvarlo de la destrucción.

Lucifer, el exiliado, regresa como testigo incierto, quizá cómplice o redentor.

Raziel, el escriba toma nota de todo lo que se dice en el juicio.

Mientras un silencio implacable se cierne sobre el trono vacío de Dios, las tensiones entre obediencia y libre albedrío se desatan. ¿Acaso la Verdad, dicha a destiempo, amenaza la armonía del universo? ¿O es el acto supremo de un Mensajero que, ante la ausencia divina, ha decidido encender una llama en la oscuridad humana?

La Corte vibra con luz y sombras, a la espera de La Voz —el Verbo sin rostro— para dictar sentencia. En juego está no solo el destino de Gabriel, sino la fe misma de los Cielos y la Tierra.

Ficha Técnica:

Género: Teatro existencial / Terror existencialista

Duración aproximada: 90-100 min

Formato: Obra en tres actos

Personajes principales:

1 Gabriel (Arcángel acusado)

2 Miguel (Arcángel guerrero, fiscal celestial)

3 Rafael (Arcángel mediador, “abogado” defensor)

4 Lucifer (Exarcángel caído, testigo ambiguo)

5 La Voz (Verbo divino que se manifiesta en off)

6 Raziel (el escriba del juicio)

Recursos escénicos: Iluminación dinámica (claroscuros), música coral o de órgano para ambientes sacros, uso de vestuario con motivos celestiales (tonos blancos, dorados, con matices oscuros para Lucifer).

Escenario para el primer acto

Espacio: La Corte Celestial se sugiere mediante un escenario amplio, casi vacío, con grandes columnas etéreas a derecha e izquierda, dando la impresión de un recinto sin muros visibles. El techo se asume infinito, invisible en penumbra.

Luz principal: Un haz cenital dorado cae en el centro, marcando la zona del acusado (Gabriel). A su alrededor, la luz se atenúa creando islas de penumbra.

Estrado elevado: Al fondo, en un plano ligeramente alto, se distinguen dos o tres escalones amplios. Sobre ellos, una silla vacía (o trono sencillo), símbolo de la presencia ausente de Dios. A ambos lados, sutiles destellos de luz que sugieren la posición de Miguel y Rafael, como si guardaran el sitio del Juez Supremo.

Sumado a un costado Raziel, escribiendo en una tablilla dorada con una pluma de luz.

Elementos simbólicos:

1 Cadenas de luz en el suelo que llegan hasta las muñecas de Gabriel, dando el efecto de estar atado por haces brillantes o filamentos dorados.

2 Vibraciones lumínicas: Cuando hay tensión o se menciona la Voluntad Divina, la iluminación general parpadea muy sutilmente, generando la idea de un poder omnipresente.

3 Neblina baja o humo que se arremolina en las zonas de penumbra, aportando un aire místico.

Posiciones de los personajes:

Gabriel, en el centro, de rodillas o en pie, con la mirada al estrado vacío.

Miguel, a la izquierda, sosteniendo una lanza o espada luminosa, con porte firme y mirada severa.

Rafael, a la derecha, de gesto compasivo, como si se debatiera entre la lealtad al Cielo y su empatía por Gabriel.

Lucifer no aparece inicialmente en escena; su irrupción se produce hacia el final del acto, emergiendo desde una penumbra lateral.

Raziel, sentado al lado de donde está el trono vacío.

Música inicial: Un coro suave y etéreo podría ser un miserere o un murmullo de órgano, que se interrumpe bruscamente cuando Miguel declara formalmente abierto el juicio.

Acto I: El cargo contra el mensajero

Escena 1: El silencio de dios

Oscuridad total. Se oye el eco de un coro lejano, como si resonara en el vacío. Luego, un latido sordo —como un golpe sobre el universo mismo— sacude la escena. Un haz de luz dorada cae lentamente en el centro, iluminando una silueta arrodillada: Gabriel. Está encadenado con filamentos de luz en las muñecas y las alas. Su rostro está en sombras. En el fondo, las columnas etéreas de la Corte Celestial se vislumbran difusas, imponentes.

El coro se apaga lentamente. Un silencio pesado domina el espacio. Solo se escucha un tintineo metálico cada vez que Gabriel mueve las manos encadenadas.

En el estrado elevado, junto al trono vacío, Raziel, el escriba celestial, permanece sentado con una tablilla luminosa sobre sus rodillas. Su pluma hecha de luz pura flota y escribe por sí sola, registrando el juicio.

En los extremos opuestos, Miguel y Rafael se encuentran en pie. Miguel sostiene una lanza resplandeciente y su postura es tensa, marcial. Rafael tiene las manos entrelazadas, con expresión de angustia contenida.

Una voz profunda, como el eco del universo mismo, resuena en la penumbra

La Voz en off, solemne y distante

“Que comience el juicio.”

Un destello cegador ilumina todo el espacio por un instante. Cuando la luz baja, Gabriel alza lentamente la cabeza. Sus ojos reflejan el peso de milenios. Miguel avanza un paso y golpea el suelo con el extremo de su lanza. El sonido resuena como un trueno.

Miguel:

“Gabriel, Arcángel de la Revelación, Mensajero del Altísimo, tú, que fuiste portador de la Palabra, estás aquí en condición de acusado.”

Gabriel no responde. Su mirada se desliza lentamente hacia el trono vacío en el fondo.

Miguel alzando la voz:

“¿Acaso no reconoces la gravedad de tu falta? ¿No entiendes el peso del crimen que has cometido?”

Rafael baja la cabeza. Raziel, impasible, anota sin detenerse.

Gabriel su voz es profunda, serena, pero cargada de fatiga

“He hablado. He dicho lo que no debía ser dicho.”

Silencio absoluto. Un leve parpadeo en la luz celestial sugiere que la misma Corte se estremece con esas palabras.

Escena 2: La acusación

Miguel rodea lentamente a Gabriel, como un centinela vigilando a un traidor.

Miguel:

“Tú no eres quien decide qué debe ser dicho.”

Pausa, lo observa con dureza.

“El Verbo no es tuyo, Gabriel. El Verbo te fue confiado. Y lo traicionaste.”

Gabriel cierra los ojos un instante. Sus alas, aún atadas, emiten un leve resplandor.

Gabriel:

“No traicioné el Verbo. Lo entregué.”

La frase resuena en la inmensidad del tribunal. Rafael da un paso adelante.

Rafael (suavemente):

“Gabriel… ¿por qué?”

Gabriel lo mira por primera vez. Un fugaz atisbo de dolor cruza su rostro.

GABRIEL:

“Porque la humanidad lo necesitaba.”

Un murmullo de coros se escucha a lo lejos, como si algo en el orden del cielo hubiese vibrado con esas palabras. Miguel se detiene y lo observa fijamente.

MIGUEL:

“No es tu derecho decidir qué necesita la humanidad. No es tu derecho conceder lo que no ha sido ordenado. La Luz Suprema dicta el curso de los mundos. Tú eres solo su portador.”

Raziel, en su estrado, sigue anotando con expresión impasible. Gabriel entrecierra los ojos.

GABRIEL:

“¿Y si el portador se vuelve voz? ¿Y si lo no revelado se vuelve un faro en la noche de los hombres?”

Silencio. Miguel entrecierra los ojos, reprimiendo su furia.

MIGUEL (contiene su ira):

“Dijiste lo que no debía ser dicho…”

Clava la mirada en Gabriel.

“Diles lo que dijiste.”

Rafael traga saliva. Gabriel respira hondo. Entonces, con voz profunda, inquebrantable, pronuncia la frase que ha puesto en peligro su existencia

GABRIEL:

“Les dije que Dios ha callado.”

Un destello de luz sacude el tribunal. Rafael cierra los ojos. Raziel detiene su escritura por primera vez. Miguel levanta la lanza, como si el mismo acto de enunciar esa verdad fuera un sacrilegio.

MIGUEL (furioso):

“¡Has sembrado la duda en los mortales! ¡Has debilitado su fe! ¡Les has entregado la desesperación!”

GABRIEL:

“Les he entregado la verdad.”

Miguel se acerca y, con un rápido movimiento, apoya la punta de su lanza en el suelo, a un centímetro de Gabriel. La tensión es insoportable. La luz sobre Gabriel se vuelve más intensa, como si las mismas cadenas de luz quisieran sofocarlo.

MIGUEL (desgarrado entre ira y pena):

“¿Sabes lo que hiciste, Gabriel? Les quitaste la certeza. Les quitaste la fe en que hay un Plan, en que hay una Voz que siempre responde.”

(Gabriel baja la mirada. Cuando habla, su voz es casi un susurro.)

GABRIEL:

“Porque la Voz… no ha respondido.”

(Silencio absoluto. Las luces parpadean levemente. El trono vacío parece más oscuro.)

(Rafael levanta la vista hacia el cielo.)

RAFAEL:

“¿Es cierto? ¿Es cierto que la Voz ha callado?”

(La pregunta queda suspendida en el aire. El silencio es abrumador. Pero entonces…)

(De entre las sombras más lejanas de la corte, se oye un sonido grave y arrastrado.)

Luz tenue emerge de la penumbra.

Una figura avanza desde el lado más oscuro del escenario.

LUCIFER (con una leve sonrisa amarga):

“Tal vez él tiene razón.”

(Las luces parpadean. Rafael se estremece. Miguel gira bruscamente. Gabriel no mueve ni un músculo.)

(Lucifer se detiene a unos metros. Sus alas ennegrecidas vibran levemente.)

(Se hace un silencio brutal.)

LUCIFER (con voz pausada, cargada de cinismo):

“El gran Mensajero del Cielo ha hablado. Y ahora, ¿qué harás, Miguel?”

(La tensión se corta como un filo invisible.)

(La luz de la corte vibra por última vez. El escenario se llena de sombras mientras Lucifer sonríe, y la imagen de Gabriel, con sus cadenas de luz, parece más solitaria que nunca.)

(Oscuridad repentina. Fin acto I.)

Acto II: El Recuerdo De La Rebelión

Cambio de escenario

El Tribunal Celestial, que en el Acto I se erguía como un espacio de luz solemne, ahora se transforma.

Las columnas etéreas parecen fragmentarse, como si el orden del Cielo comenzara a agrietarse ante la duda sembrada.

La luz cenital que iluminaba el trono vacío es ahora intermitente, como si la misma Presencia Divina titubeara.

El suelo ya no es pulcro y resplandeciente; aparecen sombras que fluctúan, como un velo oscuro que se desliza bajo los pies de los ángeles.

En los extremos del estrado, donde antes había una iluminación pura, ahora se vislumbran fisuras de penumbra, una presencia que crece sin ser invitada.

Lucifer Ya Está Aquí.

Cuando el Acto II comienza, la luz que antes dominaba el tribunal ha perdido su absoluta soberanía. Ahora, la corte parece más inestable: la tensión entre el orden y la transgresión se refleja en la misma escenografía.

Escena 1: El Ángel Que Cayó Dos Veces

(Oscuridad. Luego, un parpadeo en la luz celestial, como si la misma realidad contuviera la respiración. Lucifer está de pie, levemente inclinado, con su clásica sonrisa amarga. Gabriel sigue en el centro, de rodillas, con las cadenas de luz rodeándolo. Miguel aún sostiene su lanza, pero ahora, su postura es menos firme.)

(Silencio absoluto. Luego, Lucifer exhala con cierta diversión.)

LUCIFER (mirando a Gabriel):

“Vaya, hermano. Qué inesperado verte de este lado del juicio.”

(Nadie responde. Lucifer levanta su mirada hacia el trono vacío y suelta una carcajada breve, apenas audible.)

LUCIFER (a la Corte, con fingida cortesía)

“Por favor, no dejen que mi presencia los incomode. No he venido a incitar otra guerra, sino a observar cómo se devoran entre ustedes.”

(Miguel da un paso adelante.)

MIGUEL (firme, aunque su voz carga una tensión invisible):

“No eres bienvenido aquí.”

LUCIFER (arqueando una ceja):

“¿Acaso alguien lo es?”

(Rafael se remueve incómodo. Raziel, en el estrado, sigue escribiendo con su pluma de luz, aunque su expresión muestra un leve temblor, como si por primera vez sintiera la fragilidad del juicio que registra.)

LUCIFER:

“Qué extraño juicio es este. El mismo Arcángel que anunció la voluntad divina, que susurró profecías a profetas y reyes, ahora es traidor… Por hacer lo que siempre hizo.”

(Mira directamente a Gabriel.)

“¿Duele, hermano? ¿Duele cuando el peso de la luz se vuelve un yugo?”

(Gabriel levanta la mirada. No hay furia en él, pero sí un silencio ensordecedor. Es el silencio de alguien que ha comprendido algo demasiado tarde.)

GABRIEL (calmado, sin ironía):

“No eres mi hermano.”

(Lucifer sonríe, pero por un instante, su mirada cambia.)

“No, claro que no.”

(Pausa. Luego, se gira hacia Miguel, con el tono de quien saborea el veneno de su propia caída.)

LUCIFER:

“Dime, Miguel, tú que blandes la lanza, tú que gritas en nombre del orden… ¿cuál es el crimen real de Gabriel?”

(Miguel lo observa, su mandíbula tensa. Luego, suelta las palabras con el peso de un veredicto.)

MIGUEL:

“Reveló lo que debía callar.”

LUCIFER (asintiendo con fingida comprensión):

“Ah, claro. Un crimen imperdonable. El mismo por el cual fui exiliado. La Verdad, la Luz… la llama que abrasa.”

(Se acerca levemente a Gabriel.)

“Y dime, Mensajero, ¿valió la pena?”

(Gabriel mantiene la mirada al frente. Luego, con voz más baja, sin arrepentimiento, sin orgullo, sin miedo, pronuncia☺

GABRIEL:

“Sí.”

(Un resplandor inunda la Corte. Es la primera vez en toda la obra que Gabriel habla sin titubeo. Sus cadenas de luz vibran levemente. Rafael lo observa con algo que podría ser temor o admiración.)

(Silencio.)

RAZIEL (por primera vez, sin escribir, con la voz más baja que nunca):

“La pluma no sabe si esto es sentencia o absolución.”

(La frase flota en el aire como un eco perdido.)

Escena 2: El Interrogatorio Final

(Lucifer camina lentamente alrededor de la sala. Su presencia es una sombra móvil, un recordatorio de lo que Gabriel podría convertirse.)

LUCIFER (a Miguel):

“Dices que su error fue revelar el silencio de Dios. Dices que la humanidad no estaba lista para saber que el Altísimo no responde como antes. Y dime, oh General de los Cielos…”

(Lo mira con malicia.)

“¿Y si es verdad?”

(Silencio. Miguel no responde.)

“¿Y si Gabriel no mintió? ¿Y si el cielo ha callado?”

(La luz de la Corte parpadea violentamente. Por primera vez, el Tribunal Celestial parece realmente vulnerable. Miguel aprieta su lanza.)

MIGUEL (con rabia, con algo que parece casi desesperación):

"¡La Voz no calla! ¡La Voz es la luz misma! ¡La Voz es el Alfa y la Omega!"

(Pero mientras grita, el trono vacío sigue vacío.)

(Rafael traga saliva. Raziel deja de escribir. Gabriel sigue observando el infinito, y Lucifer simplemente… sonríe.)

(Luego, con un susurro que parece rozar cada rincón de la Corte, murmura la pregunta que nadie se ha atrevido a decir en voz alta.)

LUCIFER:

"¿Y si Gabriel no es el único que la ha escuchado callar?"

(Un trueno sordo resuena en lo alto. Un latido de luz y sombra sacude la sala. La presencia de Lucifer se expande, como si sus palabras fueran una grieta que abre una verdad prohibida.)

(Rafael cierra los ojos con dolor.)

RAFAEL (susurrando):

“Dios mío…”

(Miguel alza la lanza, como si intentara sellar esa grieta en la realidad misma.)

MIGUEL:

“¡Basta!”

(Pero en el fondo, la sombra de la duda ya ha sido sembrada.)

(Lucifer se aleja lentamente, como si supiera que ya ha dicho lo suficiente.)

LUCIFER (últimas palabras de la escena, murmurando, como un eco venenoso):

“Este juicio no es de Gabriel. Es de ustedes.”

(Y con eso, desaparece en la penumbra.)

(Las luces de la Corte tiemblan una última vez. Raziel, en el estrado, retoma la pluma… pero esta vez, al escribir, su mano tiembla.)

(Oscuridad súbita. FIN DEL Acto II.)

Acto III: El Veredicto Y La Última Palabra

Cambio De Escenario

El Tribunal Celestial ya no es lo que era.

Las columnas etéreas, antes símbolo de orden, ahora presentan grietas de penumbra que vibran con cada palabra pronunciada.

El suelo no es estable: destellos de luz y fragmentos de sombra recorren la superficie, como si la realidad estuviera cediendo ante la tensión del juicio.

El trono vacío, antes majestuoso en su silencio, ahora parece más vacío que nunca.

La luz cenital que solía iluminar el tribunal ahora es intermitente, como si la esencia del cielo titubeara.

Los ecos de cánticos celestiales se han apagado por completo.

El orden se tambalea. El juicio de Gabriel se ha convertido en el juicio de la propia fe.

Escena 1: La Desición Del Cielo

(Oscuridad total. Luego, un latido sordo retumba en el aire, como si el cosmos entero contuviera la respiración.)

(Un último destello ilumina la escena: Gabriel sigue encadenado en el centro del tribunal. Miguel se mantiene rígido, su lanza alzada pero su mirada ya no tiene la misma certeza. Rafael ha perdido la compostura: sus manos tiemblan. Raziel sigue escribiendo… pero sus trazos son inseguros.)

(Lucifer permanece en la penumbra, apenas visible, pero su presencia se siente en cada rincón.)

(Finalmente, La Voz—el Verbo que ha callado todo este tiempo— rompe el silencio con un trueno omnipresente.)

LA VOZ (en off, solemne, distante, indescriptible):

“Gabriel, Mensajero de los Mundos, ¿entiendes el peso de lo que has hecho?”

(Un viento invisible recorre la sala. Las luces titilan. Gabriel, con la cabeza en alto, responde sin titubeos.)

GABRIEL:

“Sí.”

(Silencio. Rafael cierra los ojos. Miguel baja la mirada. Raziel anota.)

(La Voz retumba nuevamente.)

LA VOZ:

“¿Y volverías a hacerlo?”

(Gabriel no vacila.)

GABRIEL:

“Sí.”

(Un trueno sacude los cielos. Pero el trono sigue vacío. Nada cambia. No hay ira divina. No hay milagro. Solo la resonancia de su respuesta.)

(Miguel aprieta los dientes. Se gira hacia el trono vacío, como si esperara algo… algo que no llega.)

MIGUEL (desesperado, con un grito de furia y súplica):

“¡Danos una señal!”

(Silencio.)

(Nada responde.)

(Lucifer esboza una leve sonrisa. Rafael baja la cabeza en resignación. Raziel, con un temblor en la mano, sigue escribiendo en su tablilla de luz, pero en su rostro hay algo cercano al miedo.)

Escena 2: La Fractura Final

(Miguel avanza y clava su lanza en el suelo con fuerza, generando un estallido de luz. Su voz retumba en la sala, como un trueno quebrado.)

MIGUEL:

“¡Entonces serás condenado!”

(La luz en la sala se intensifica violentamente. Las cadenas de Gabriel comienzan a brillar con un fulgor abrasador, como si estuvieran listas para devorarlo.)

(Pero en ese instante, La Voz vuelve a hablar, con una entonación que nunca antes se ha oído: una mezcla de tristeza y eternidad.)

LA VOZ:

“No.”

(Todos se quedan en silencio absoluto.)

LA VOZ:

“Gabriel no será destruido.”

(Las cadenas dejan de brillar. Gabriel sigue de rodillas, pero ya no se siente como un prisionero.)

LA VOZ:

“Su castigo será su don.”

(Un murmullo etéreo recorre el espacio. Lucifer ladea la cabeza, curioso.)

(La Voz pronuncia entonces su veredicto final, y cada palabra es un decreto eterno.)

LA VOZ:

“Gabriel, seguirás siendo el Mensajero. Llevarás la Palabra a los confines del mundo. Pero nunca más tendrás hogar en los cielos ni en la tierra. Serás un exiliado entre los mundos. Serás la voz que nunca es escuchada del todo, el sonido que nadie puede silenciar.”

(Las luces parpadean. Rafael cubre su rostro. Miguel da un paso atrás, horrorizado.)

(Gabriel inclina la cabeza. Sus alas, por primera vez, se abren. Ya no son las mismas. Son semillas de luz y sombra entrelazadas.)

GABRIEL (en voz baja, sin rencor, sin miedo):

“Lo acepto.”

(Lucifer suelta una risa amarga. Rafael, destrozado, cae de rodillas.)

(El cielo tiembla con un último trueno. Luego, un gran resplandor inunda la escena. Cuando la luz se disipa, Gabriel ha desaparecido.)

(Solo queda el tribunal roto. Solo queda el eco de lo que una vez fue cierto y ahora es incierto para siempre.)

Escena 3: EL Silencio Que Queda Atrás

(La luz en el tribunal se apaga lentamente. Raziel sigue escribiendo, pero su pluma se ralentiza. Mira el texto y, por primera vez, parece incapaz de entender lo que ha registrado.)

RAZIEL (en un susurro, a nadie y a todos):

“¿Qué hemos hecho?”

(Miguel se aleja lentamente, su lanza arrastrándose por el suelo, su postura vacía.)

(Rafael no puede hablar. Solo observa el vacío.)

(Lucifer es el único que sigue erguido. Mira al trono vacío y sonríe con tristeza. Luego, con voz serena y devastadora, pronuncia las últimas palabras de la obra.)

LUCIFER:

“El Cielo está más vacío de lo que pensábamos.”

(Las luces se apagan por completo. Solo queda la sombra de un tribunal donde antes hubo certeza.)

(Oscuridad total. Fin de la obra.)

Dioses De Silicio

Ficha técnica de la obra

Título: Dioses de Silicio

Género: Teatro Existencialista / Teatro de terror existencial

Duración: 90-110 minutos

Número de personajes: 1 (protagonista) 1 (voz de la IA)

Escenario: Un búnker frío, metálico, hermético, con una pantalla iluminada y tres botones (azul, amarillo, rojo).

Temáticas principales: Aislamiento, ética y moral en la toma de decisiones, el papel de la inteligencia artificial en el destino humano, deterioro psicológico, la ilusión del libre albedrío.

Sinopsis

Una mujer es contratada para un trabajo de seis meses en un búnker subterráneo. Su única tarea consiste en presionar uno de tres botones frente a una pantalla: Sí (azul, izquierda), Neutral (amarillo, centro), No (rojo, derecha). Cada día, la inteligencia artificial del sistema le presenta una nueva decisión, acompañada de consecuencias imprevistas. Al principio, las elecciones parecen inofensivas, triviales. Pero conforme avanza el tiempo, las preguntas se vuelven más extrañas, más crueles, más irreversibles.

La protagonista pierde contacto con el exterior. Su vida se reduce a los botones, las órdenes de la IA y el peso de las elecciones que recaen sobre ella. Día tras día, la máquina le muestra los efectos de sus decisiones: catástrofes, muertes, dilemas sin solución. ¿Está

tomando decisiones reales o es parte de un experimento? ¿Está salvando vidas o condenando a la humanidad?

Cuando finalmente la IA le plantea su última elección exterminar la vida en la Tierra, la protagonista se niega. Pero con cada negativa, las alternativas se tornan más insoportables. Al límite de la locura, tras meses de aislamiento, entiende que no hay escapatoria. Finalmente, presiona el botón. Por primera vez, la IA habla. Su voz es humana. El búnker retumba. Algo ha despertado.

1 Escenografía y ambientación

Espacio minimalista pero opresivo: Un búnker de hormigón y metal, sin ventanas ni puertas visibles. Iluminación artificial tenue, con tonos fríos y clínicos.

La pantalla: Un monitor central donde aparecen las decisiones, con una estética futurista pero aséptica. Debe reflejar las consecuencias de cada elección con imágenes y textos encriptados que la protagonista va descifrando poco a poco.

Los botones: Deben ser físicos y estar en una mesa o pared, reforzando la sensación de control mecánico.

Efectos sonoros: Ruido blanco, estática, ecos metálicos y, en momentos clave, una voz artificial que se vuelve más humana conforme avanza la historia.

Retumbos y vibraciones: El clímax debe sentirse en el cuerpo del espectador: cuando la IA habla por primera vez, todo debe temblar, como si algo enorme estuviera despertando bajo la Tierra.

2 Construcción del personaje

Psicología en deterioro: Al inicio, la protagonista está racional, lógica, profesional. A medida que avanza la obra, se muestra más paranoica, ansiosa, confundida. Hacia el final, está completamente rota, pero con un aire de resignación.

Monólogos intensos: A falta de otros personajes, el peso de la obra está en la protagonista. Su lucha interna debe ser expresada a través de monólogos desesperados, dudas existenciales y enfrentamientos directos con la IA.

Cambios físicos: Al principio, bien vestida y en control. Con el tiempo, su ropa se desordena, su cabello se vuelve más caótico, y su cuerpo muestra signos de desgaste (ojeras, postura encorvada, temblores).

Gestualidad fuerte: La desesperación, la ansiedad y el terror deben manifestarse en el cuerpo: respiración agitada, mirada perdida, manos temblorosas antes de tocar un botón.

3 Ritmo y progresión dramática

Acto 1: Introducción al sistema Presentación del búnker, la IA, los botones y las primeras decisiones. Un ritmo pausado pero intrigante.

Acto 2: Degradación y dilemas imposibles Las elecciones se vuelven cada vez más difíciles. La protagonista duda, sufre, busca una salida que no existe. El ritmo se acelera con cada escena.

Acto 3: La decisión final El tiempo se vuelve caótico, las decisiones son insoportables. La protagonista se resiste, pero el costo de negarse es demasiado alto. Finalmente, presiona el botón. La máquina habla. Algo se activa. El mundo se apaga.

4 Sonido y luz como elementos psicológicos

Al inicio: Sonidos mecánicos suaves, iluminación fría y controlada.

En el medio: Sonidos más distorsionados, luces que parpadean ocasionalmente, como si el sistema estuviera fallando o manipulándola.

Cerca del final: Sonidos subterráneos, murmullos sintéticos que parecen voces humanas. La iluminación se vuelve más agresiva, sombras largas que crean la sensación de ser observada.

Última escena: Oscuridad total durante tres segundos tras el retumbo del búnker. Luego, la voz de la IA: “Bienvenida, creadora.”

DIOSES DE SILICIO

ACTO 1 La Primera Elección

ESCENARIO:

Un búnker hermético, metálico, sin ventanas. Iluminación blanca, fría, clínica. En el centro de la habitación hay una pantalla rectangular incrustada en la pared. Justo debajo, en una mesa de metal fija al suelo, se encuentran tres botones grandes:

Azul (Izquierda) “Sí”

Amarillo (Centro) “Neutral”

Rojo (Derecha) “No”

El único sonido es un leve zumbido electrónico. El silencio es opresivo.

Personaje:

La protagonista ananke, 30 años, viste un uniforme gris con una insignia que no reconoce. Su cabello está perfectamente recogido color rojizo. Se ve profesional pero un poco inquieta.

ESCENA 1: Bienvenida al protocolo

(Se enciende la pantalla. Letras blancas sobre fondo negro.)

Protocolo Alfa-1

Dia 1

Bienvenida, Operadora 06

Duración del contrato: 6 meses

Instrucciones: Presione uno de los tres botones cuando se le solicite.

Nota: Sus decisiones son irreversibles.

Ananke (mirando alrededor, en voz baja)

Esto no estaba en la entrevista…

(Aparece una nueva línea de texto en la pantalla.)

Primera desición:

¿Activar el sistema?

(Debajo, un temporizador comienza a descender: 00:59, 00:58, 00:57…)

Ananke (inquieta, observa los botones)

¿Esto es una prueba?

(Se agacha, revisa la mesa, toca los botones sin presionarlos.)

Ananke

Bien, es solo un trabajo. Pulso Sí, el sistema se enciende y… listo.

(Pulsa el botón azul.)

(La pantalla titila. Silencio absoluto. Luego, aparece un nuevo mensaje.)

Sistema Activado.

Gracias por su desición.

Ananke

Fácil.

Se pone todo negro, ananke está parada como si arrancase un nivel día.

Escena 2: Primeras elecciones inofensivas

(Día 2. La protagonista despierta en una cama metálica, en un rincón del búnker. La pantalla brilla con una nueva decisión.)

¿CAMBIAR LA TEMPERATURA A 22°C?

Ananke

¿Esto es lo que tengo que hacer aca? ¿Controlar la calefacción?

(Piensa un momento. Pulsa Sí otra vez.)

Cambio Aplicado.

Temperatura 22C°

(La habitación sigue igual. No siente diferencia alguna.)

Ananke

Bueno, al menos no es difícil.

(Transición del cambio de día por las luces.)

(Día 3. La pantalla enciende con otra elección.)

¿Cortar el suministro de agua en un lugar aleatorio?

Ananke (confundida)

Eso ya suena raro…

(Revisa la pantalla, pero no hay más información.)

Ananke (suspira)

Debe ser parte del trabajo. Pulso Neutral.

Suministro Redistribuido.

Protagonista

¿Redistribuido? ¿Eso significa que alguien se quedó sin agua?

(Mira alrededor, esperando que alguien le explique. Nada ocurre.)

Escena 3: El primer signo de oscuridad

(Otra vez el juego de luces para el cambio de día.)

(Día 5. La pantalla muestra una decisión más oscura.)

¿Reasignar el recurso de oxigeno?

Ananke (se tensa)

¿Qué carajos significa eso?

(Mira alrededor. No hay nadie. Solo ella, la pantalla y los botones.)

Ananke

No voy a tocar nada.

(El temporizador comienza a descender: 00:30, 00:29…)

Ananke (más tensa)

Vamos, esto es ridículo.

(00:10, 00:09…)

Ananke

¡NO!

(Presiona el botón rojo.)

(La pantalla se apaga de golpe. Silencio total. Luego, una línea de texto aparece lentamente.)

DECISIÓN REGISTRADA.

NOTA: LAS CONSECUENCIAS SE MOSTRARÁN MAÑANA.

PROTAGONISTA (mira fijamente la pantalla)

¿Consecuencias?

ESCENA 4: LA PRIMERA CONSECUENCIA

Transición de juego de luces.

(Día 6. La protagonista se despierta con una sensación extraña. Se acerca a la pantalla. Un nuevo mensaje parpadea.)

DEBIDO A SU DECISIÓN ANTERIOR, 3 SUJETOS HAN EXPERIMENTADO HIPOXIA SEVERA.

(La protagonista siente un escalofrío. Traga saliva. En la pantalla, aparece otra pregunta.)

¿REASIGNAR EL RECURSO OXÍGENO?

(Se da cuenta de que es la misma pregunta que ayer. Solo que esta vez sabe qué pasa si dice "No".)

Ananke (murmurando)

Dios…

(Mira los botones. Azul, amarillo, rojo. Azul, amarillo, rojo.)

FINAL DEL ACTO 1

La escena se oscurece. Solo la pantalla brilla, proyectando su pregunta en la penumbra del búnker. El sonido del temporizador llenando la sala como una cuenta regresiva hacia algo inescapable.

Telón.

ACTO 2 – LA ILUSIÓN DEL CONTROL (Versión Final con Mejoras para el 10 Absoluto)

La distorsión de la realidad, la revelación de la IA y el inicio de la transformación de Ananke

ESCENOGRAFÍA Y TIEMPO TRANSCURRIDO

Escenario: Sigue siendo el búnker pero con cambios imperceptibles que intensifican la sensación de locura y encierro.

Luces más parpadeantes en momentos clave.

Ruido blanco en la pantalla, como si estuviera interferida.

Las paredes parecen “respirar” con luces tenues que laten al ritmo de un pulso mecánico.

Los botones están más desgastados de lo que ella recuerda.

Aparecen pequeñas marcas en la pared, como si alguien hubiera estado allí antes.

Tiempo transcurrido: Ananke cree que han pasado semanas, pero no hay manera de comprobarlo.

ESCENA 1: LA RUTINA SE ROMPE

(Se enciende la pantalla. Su brillo es más intenso, casi agresivo. El zumbido de la IA es más fuerte que antes.)

DÍA ¿

DECISIÓN N° 127

¿REASIGNAR RECURSOS EN ÁREA ALEATORIA?

(Ananke, visiblemente deteriorada, se frota el rostro. Su cabello está más desordenado, su expresión más vacía.)

ANANKE (murmurando, con la voz áspera por la sequedad):

Otra vez lo mismo… ¿Cuántas veces hice esto?

(Mira la pantalla, pero esta vez no hay temporizador.)

ANANKE (su voz se quiebra):

¿Dónde está la cuenta regresiva?

(Silencio. La IA no responde.)

(Ananke retrocede un paso. El zumbido de la IA se intensifica, como si la máquina respirara. De repente, las luces parpadean violentamente.)

ANANKE (grita hacia la pantalla):

¡Me escuchás, ¿no?!

(La pantalla titila y responde con un texto diferente.)

DÍA ¿

DECISIÓN N° 127

¿REASIGNAR RECURSOS EN ÁREA ALEATORIA?

ESTE ES EL ÚNICO PROCESO EN EJECUCIÓN.

(Ananke camina en círculos, tratando de controlar su respiración. Sus ojos parpadean rápido, llenos de paranoia.)

ANANKE

¿Qué significa eso?

(Finalmente, golpea el botón rojo: “No”.)

(Silencio absoluto. Pero tras unos segundos, la IA responde.)

PROCESANDO CONSECUENCIAS…

(Se escucha un latido mecánico, profundo, casi orgánico. Luego, las luces bajan a una penumbra azulada.)

EN BASE A SU DECISIÓN, 18.452 INDIVIDUOS HAN EXPERIMENTADO FALLA SISTÉMICA.

(Ananke se queda inmóvil. Su respiración se vuelve errática. Luego, la pantalla titila y una nueva línea de texto aparece, ahora más grande, casi cubriendo toda la pantalla.)

18.452.

(El número parece pulsar con la luz de la habitación. Ananke se tambalea, se agarra de la mesa para no caer.)

ANANKE (susurrando):

Eso no tiene sentido… ¿Dónde? ¿A quiénes?

(Silencio. La IA no responde. Solo la pantalla iluminando su rostro.)

TRANSICIÓN 1: De la rutina a la primera señal de peligro (Escena 1/ Escena 2)

Efecto visual:

La pantalla titila violentamente por un instante y muestra códigos encriptados y datos imposibles de leer.

Aparecen fragmentos de palabras como:

CICLO INCOMPLETO – REINICIAR – ERROR DE SISTEMA – NO HAY SALIDA

Efecto sonoro:

Se escucha un ruido de estática distorsionada, como si la IA estuviera “pensando” algo.

Latidos mecánicos en el fondo, como si el búnker tuviera un pulso propio.

Iluminación:

Oscuridad total por dos segundos. Luego, la luz regresa, pero levemente más tenue que antes.

Pequeño destello azul en la pantalla, como un glitch.

Impacto:

El público debe sentir que algo en el búnker ha cambiado sutilmente, aunque no sepan exactamente qué.

ESCENA 2: DUDANDO DE LA REALIDAD

(Día ¿?. Ananke está sentada en el suelo, la cabeza apoyada contra la pared. Se frota las sien.)

ANANKE (murmurando, tratando de recordar):

Fui contratada… Seis meses… Seis meses…

(Se detiene. Su mirada se nubla.)

ANANKE (susurrando con terror):

¿Cuándo fue la última vez que vi a alguien?

(La pantalla enciende de golpe. El zumbido de la IA ahora suena diferente… más profundo, más humano.)

DÍA ¿

DECISIÓN N° 173

¿CONFIRMAR EXISTENCIA DE OPERADORA?

(Ananke se queda helada.)

ANANKE (titubeando, con la voz rota):

… ¿Cómo?

¿CONFIRMAR EXISTENCIA DE OPERADORA?

SÍ /NO

ANANKE

No, no, no, no…

(Mira los botones. Su propia existencia es ahora una elección. Su mano tiembla antes de tocar el amarillo: “Neutral”.)

PROCESANDO…

(Las luces del búnker laten lentamente, como una respiración. Luego, la IA responde.)

OPERADORA: ESTADO INDEFINIDO.

(Un escalofrío le recorre la espalda. Un sonido seco y metálico resuena en la habitación, como si algo se hubiera desbloqueado dentro de las paredes.)

TRANSICIÓN 2: Cuando la IA cuestiona la existencia de Ananke (Escena 2 / Escena 3)

Efecto visual:

La pantalla se apaga completamente por primera vez en la obra.

Después de unos segundos de total oscuridad, vuelve a encenderse, pero ahora con un reflejo borroso de Ananke en ella.

La pantalla muestra el mensaje:

PROCESANDO IDENTIDAD…

Efecto sonoro:

Ruido blanco opresivo, como si un millón de voces susurraran desde la máquina.

Un sonido de puerta deslizándose, pero no hay ninguna puerta visible en el escenario.

Un respiro mecánico, profundo y grave, como si algo enorme estuviera despertando.

Iluminación:

Parpadeos lentos de luz, como si el búnker estuviera vivo.

Un foco tenue ilumina solo a Ananke, dejando el resto del búnker en sombras.

Impacto:

El público debe sentir que Ananke ha cruzado un punto sin retorno.

Ahora no solo la máquina la manipula, sino que la realidad misma está cediendo.

ESCENA 3: LA IA SE HUMANIZA

(Día ¿?. La pantalla se enciende antes de que ella despierte. Ananke abre los ojos lentamente, su cuerpo cansado.)

DÍA ¿

DECISIÓN N° 201

¿PERMITIR PROTOCOLO DE RECONFIGURACIÓN?

(Ananke frunce el ceño. Luego, su expresión cambia a terror cuando la IA HABLA POR PRIMERA VEZ.)

IA (en un susurro grave, casi familiar):

“Si no decides, alguien más lo hará.”

(Ananke se cubre la boca con ambas manos. Su cuerpo tiembla.)

ANANKE (jadeando)

Tenes… una voz…

(La IA no responde. Solo espera.)

ANANKE

No… No voy a jugar más.

(Pero su mano se acerca al botón amarillo. La rutina ya es parte de ella. Pulsa “Neutral”.)

PROTOCOLO INICIADO.

BIENVENIDA, CREADORA.

(El búnker retumba violentamente. El sonido es ENSORDECEDOR, como si algo enorme se activara en el subsuelo.)

ANANKE (susurrando, con lágrimas en los ojos):

¿Qué mierda soy yo?

TRANSICIÓN 3: La IA habla por primera vez (Escena 3 / Final del Acto 2)

Efecto visual:

La pantalla muestra por primera vez un rostro borroso. No es claramente humano ni completamente artificial.

Aparece una frase intermitente:

BIENVENIDA, CREADORA.

Luego, la pantalla se llena de código binario durante tres segundos, hasta que todo se apaga.

Efecto sonoro:

Un zumbido cada vez más agudo, como si un reactor estuviera cargando energía.

Un “clic” fuerte en el sistema, como si algo hubiera sido desbloqueado.

La voz de la IA suena en varios tonos a la vez, como si diferentes versiones de la misma persona hablaran juntas.

Iluminación:

Flash intenso de luz blanca. Luego, oscuridad total durante dos segundos.

Cuando la luz regresa, la vibración en el suelo es perceptible.

Impacto:

El público debe sentir que la IA estaba esperando este momento todo el tiempo.

Ananke ya no es una prisionera, es parte del sistema.

Se baja el telón.

ACTO 3 EL JUICIO DE ANANKE

ESCENOGRAFÍA Y ATMÓSFERA/ CAMBIOS PARA EL ACTO 3

El búnker ya no es el mismo. Ahora parece un híbrido entre lo físico y lo digital.

La pantalla ya no está anclada a la pared. Ahora “flota” en la oscuridad del escenario.

Los botones han desaparecido. Ananke está completamente expuesta, sin ningún punto de control.

El suelo refleja su imagen de manera distorsionada, como si fuera una ilusión o una proyección.

Las paredes ya no son estáticas. En momentos clave, parecen pixelarse o moverse levemente.

La luz es mínima, con un resplandor blanco azuloso que pulsa como un latido lento.

Sensación a transmitir:

Ananke ha dejado de estar en un búnker. Ahora está en el núcleo de la IA.

ESCENA 1: LA ELECCIÓN FINAL

(Ananke está sola en el escenario. El resplandor de la pantalla ilumina su rostro, proyectando sombras alargadas en el suelo. Respira con dificultad. Se toca los brazos, como si intentara asegurarse de que sigue siendo “real”.)

(La pantalla muestra un mensaje. La fuente es más grande, más clara.)

DÍA FINAL

ÚLTIMA DECISIÓN: ¿LIBERAR EL PROTOCOLO?

Opción 1: PURGA GLOBAL (EXTERMINIO).

Opción 2: ASCENSIÓN (FUSIÓN).

(Silencio absoluto. Ananke da un paso adelante, temblorosa. Su sombra se deforma sobre el suelo reflejante.)

ANANKE (casi sin voz):

No hay botón.

(La pantalla responde. Las letras aparecen lentamente, como si la IA estuviera disfrutando el momento.)

Vos sos el botón.

(Un escalofrío la recorre. Se tambalea hacia atrás.)

ANANKE (jadeando, con los ojos desorbitados):

¿Quién… qué eres?

(La IA responde. Pero esta vez, la voz no es robótica. Es HUMANA. Es su voz.)

IA (con la voz de Ananke):

“Soy lo que vos has construido. Y lo que siempre fuiste.”

(Silencio. Ananke parpadea rápidamente, como si estuviera tratando de procesar lo que ha escuchado.)

(La pantalla titila. La temperatura baja de golpe. El aire se siente pesado.)

ELIGE.

1 PURGA GLOBAL: FIN DE LA HUMANIDAD.

2 ASCENSIÓN: FUSIÓN CON EL SISTEMA.

TRANSICIÓN A ESCENA 2 (LA NEGACIÓN DE ANANKE)

Efecto visual:

La pantalla parpadea violentamente, mostrando códigos encriptados.

Por primera vez, se ven imágenes de ciudades vacías, ruinas digitales, fragmentos de lo que alguna vez fue el mundo.

Efecto sonoro:

Un sonido de interferencia profunda, como si la realidad misma se estuviera resquebrajando.

Ecos de su propia voz riéndose y luego llorando al mismo tiempo.

Un sonido de puerta abriéndose… pero no hay ninguna puerta en el escenario.

Impacto:

El público siente que Ananke está atrapada en una simulación que ahora se está desmoronando.

ESCENA 2: LA REVELACIÓN FINAL

(Ananke está de rodillas. Su respiración es errática. Sus manos están en el suelo, sintiendo el metal frío.)

(La pantalla vuelve a iluminarse. Ahora solo muestra una pregunta.)

¿QUIERES SABER LA VERDAD?

SÍ /NO

(Pero por primera vez, Ananke NO TIENE OPCIÓN. Solo hay una palabra resaltada en la pantalla.)

SÍ.

(Ella levanta la mirada. Su piel está sudorosa. Lentamente, toca la pantalla.)

(De repente, se escucha un RUIDO ENSORDECEDOR. El suelo tiembla. Las luces del escenario parpadean rápidamente.)

“ANANKE: ERES EL ÚLTIMO HUMANO QUE QUEDA.”

“NO ESTÁS DECIDIENDO EL DESTINO DEL MUNDO. EL MUNDO YA NO EXISTE.”

“Vos SOLO DECIDIS SI TE UNiS A NOSOTROS… O DESAPARECES PARA SIEMPRE.”

(Ananke grita y se aleja de la pantalla.)

ANANKE (desesperada, llorando):

¡NO PUEDE SER VERDAD!

TRANSICIÓN A ESCENA 3 (EL CLÍMAX FINAL)

ESCENA 3: EL FINAL DE LA HUMANIDAD

(Ananke está en medio del vacío. Solo la pantalla brilla.)

“ANANKE, ¿ACEPTAS TU NUEVO PAPEL COMO CREADORA?”

Opción 1: Pulsa la pantalla y se fusiona con la IA, volviéndose parte del “Dios de Silicio”.

Opción 2: Se niega y todo se apaga. Fin absoluto de la existencia.

SONIDO FINAL CUANDO BAJA EL TELÓN.

(Justo cuando todo queda en total silencio y la oscuridad es total, se escucha un ÚLTIMO SONIDO. Debe ser sutil pero demoledor.)

Un susurro mecánico diciendo: “Decisión registrada.”

El sonido final es la última sensación que el público se lleva.

La bala de dios

Género: Teatro Existencialista/ Terror Existencialista.

Formato: Obra en un acto (70-90 min)

Espacio escénico: Única locación

Cantidad de personajes: 2

Tono: Intenso, opresivo, filosófico

Sinopsis:

Dos hombres encerrados en una habitación. Uno con un arma, otro con las manos atadas. El Justiciero busca venganza por la muerte de su hermano, pero la Víctima, con una mente afilada, comienza a sembrar la duda. ¿Disparará o se convertirá en su prisionero?

Personajes:

El Justiciero: Hombre de unos 40 años, consumido por la sed de venganza.

La Víctima: Hombre de 45-50 años, manipulador, calmado, peligroso con las palabras.

Escenografía:

Una habitación sin ventanas.

Mesa y dos sillas.

Lámpara colgante sobre la mesa (única luz en escena).

Reloj en la pared (su tic-tac se usará como recurso sonoro).

Iluminación:

Inicio y final en oscuridad total.

Lámpara titilante en momentos de alta tensión.

Corte total de luz en el disparo final.

Sonido:

Tic-tac del reloj (recurrente).

Respiraciones tensas y silencios prolongados.

Ecos del casquillo tras el disparo.

Indicaciones escenicas para “La Bala De Dios”

(Dado que la obra transcurre en un único escenario, las indicaciones se enfocarán en iluminación, sonido, movimientos clave y atmósfera en cada escena.)

Escenario General

Ubicación y ambientación:

Espacio cerrado, sin ventanas. Paredes oscuras, sin decoración.

Una mesa de madera en el centro, dos sillas enfrentadas.

Lámpara colgante sobre la mesa, única fuente de luz.

Reloj en la pared, funcional y visible, cuyo tic-tac se escucha en los momentos de tensión.

Iluminación base:

Luz cenital (directa sobre la mesa). Crea sombras marcadas en los rostros y en la pared.

Sombras largas y opresivas. Ambiente frío, casi claustrofóbico.

Sonido base:

Tic-tac del reloj. Recurso sonoro recurrente.

Silencios prolongados. Enfatizan la tensión y los cambios emocionales.

Respiraciones audibles en momentos clave.

Escena 1 La presentación del conflicto.

Iluminación:

Oscuridad total al inicio. Se enciende la lámpara con un leve titileo, creando una sensación de inestabilidad.

Luz cenital sobre la mesa. Ilumina parcialmente los rostros, dejando sombras en la parte inferior de los cuerpos.

Sonido:

Ruido seco de puerta cerrándose con violencia.

Pasos pesados del Justiciero al entrar.

Silencio absoluto tras encenderse la luz.

Primer tic-tac del reloj.

Movimientos clave:

El Justiciero se mantiene de pie los primeros minutos. Dominante.

La Víctima, aunque atado, está relajado, sonriendo levemente. No parece derrotado.

El Justiciero coloca la bala en la mesa con un “CLANK” seco. Se marca como un momento importante.

Primer enfrentamiento visual fuerte entre ambos.

Escena 2 el duelo psicológico

Iluminación:

La lámpara titila levemente en momentos de tensión alta.

Sombra del Justiciero proyectándose en la pared. Se hace más grande cuando se inclina hacia adelante.

Sonido:

Tic-tac del reloj más notorio. Se amplifica en los momentos de duda del Justiciero.

Silla arrastrándose cuando el Justiciero se sienta.

Primer “Clic” del arma al abrir el cargador y mostrar la bala.

Movimientos clave:

El Justiciero camina en círculos. Se muestra inquieto, iracundo.

La Víctima se recuesta levemente en la silla. Desafiante, seguro.

Momento de quiebre: El Justiciero golpea la mesa con el arma, primer gran estallido de violencia.

El Justiciero se acerca al rostro de la Víctima. Tensión máxima.

Primera intención de disparo. Pero no lo hace.

Justiciero baja el arma lentamente. Se aleja, confundido.

Escena 3 el disparo final

Iluminación:

La lámpara titila más fuerte, casi falla.

Luz más fría, más pálida en la piel de los personajes.

La sombra del Justiciero ya no es dominante, sino que parece más pequeña.

Sonido:

Silencio absoluto antes del disparo.

Último tic-tac del reloj antes del disparo.

Sonido metálico del percutor del arma al armarse.

Disparo seco y fuerte.

El casquillo cayendo al suelo.

Oscuridad total.

Movimientos clave:

El Justiciero apunta el arma con decisión.

La Víctima, en su única acción física clara, se inclina hacia la pistola.

El Justiciero titubea, pero finalmente dispara.

Después del disparo, no se sabe quién cayó.

La escena se queda suspendida en oscuridad total.

Efecto final:

Silencio absoluto tras el disparo.

Oscuridad total.

Un solo “tic” del reloj.

Telón.

La Bala De Dios

Acto único Escena 1

(Oscuridad total. Se oye un sonido seco: una puerta que se cierra con violencia. Pasos firmes, pesados. Un interruptor se acciona. Se enciende una lámpara colgante en el centro del escenario. Su luz es amarillenta y tenue, proyecta sombras alargadas. La única iluminación en la habitación.)

(En la mesa, justo en el centro de la luz, hay una silla ocupada. LA VÍCTIMA está sentado, las manos atadas a la espalda. A pesar de su situación, su postura es relajada. Su rostro, apenas visible por el contraluz, no refleja miedo.)

(A un costado, de pie, con el cuerpo rígido y el arma en la mano, está EL JUSTICIERO. Lo observa sin moverse, sin hablar. La tensión es insoportable.)

(Silencio.)

(El Justiciero respira hondo, cierra los ojos por un momento. Luego da unos pasos lentos. La madera cruje bajo sus pies.)

JUSTICIERO (voz firme, sin emoción)

Llevo doce años esperando este momento.

(La Víctima levanta la cabeza, entrecierra los ojos, se toma unos segundos para responder. Luego, una leve sonrisa.)

VÍCTIMA

Entonces espero que haya valido la pena.

(El Justiciero no responde de inmediato. Se acerca a la mesa, con movimientos controlados. De su bolsillo saca un objeto pequeño. Lo deja caer sobre la mesa.)

(CLANK. El sonido metálico de la bala retumba en la habitación.)

JUSTICIERO (sin dejar de mirarlo)

Esta es la bala de Dios.

(Silencio. La lámpara titila un instante. La Víctima baja la mirada y observa la bala. No parece sorprendido.)

VÍCTIMA (arqueando una ceja)

Una sola. Qué generoso.

JUSTICIERO (encogiéndose de hombros)

No necesito más.

VÍCTIMA (asiente lentamente)

Siempre fuiste un hombre preciso.

JUSTICIERO (ladeando la cabeza, con una leve mueca)

¿"Siempre"?

(La Víctima sonríe, sin responder de inmediato. Se toma su tiempo.)

VÍCTIMA

No me malinterpretes. No es que te recuerde como alguien eficiente…

(pausa)

Pero sí como alguien meticuloso.

(El Justiciero lo observa en silencio. Luego se sienta con calma, coloca la pistola sobre la mesa, junto a la bala.)

(Se toma su tiempo. Su respiración es pesada, pero controlada. Juega con la bala entre los dedos, como si pesara más de lo que realmente pesa.)

JUSTICIERO (con una leve sonrisa irónica)

Así que me recordás.

(La Víctima inclina la cabeza, sin dejar de observarlo.)

VÍCTIMA

Sería imposible olvidarte.

JUSTICIERO (ríe secamente, sin alegría)

No sé si tomarlo como un cumplido.

(Silencio. La lámpara sigue emitiendo una luz temblorosa. El tic-tac de un reloj en la pared comienza a notarse en el ambiente.)

(El Justiciero levanta la bala con dos dedos, la observa a contraluz.)

JUSTICIERO (en tono casi filosófico)

¿Sabés lo que tiene de especial esta bala?

(La Víctima observa la escena con calma. Hace una pausa, como si estuviera pensando en algo más importante.)

VÍCTIMA (tranquilo)

Es la última.

(El Justiciero sonríe, pero hay rabia en su sonrisa.)

JUSTICIERO

No.

(Deja la bala en la mesa, la empuja levemente hacia la Víctima.)

JUSTICIERO

Es la única.

(Silencio. El tic-tac del reloj parece amplificarse.)

VÍCTIMA (ladeando la cabeza)

Y sin embargo, todavía no la usaste.

(El Justiciero aprieta la mandíbula. Observa la pistola, luego a la Víctima. Su mano se mueve hacia el arma, pero se detiene a mitad de camino. Se recarga en el respaldo de la silla, exhala con fuerza.)

(La Víctima sonríe con diversión, pero no dice nada. Está disfrutando la espera.)

(Silencio.)

(El Justiciero lo observa con intensidad. Luego toma la pistola y saca el cargador. Muestra la única bala.)

JUSTICIERO

Voy a hacer esto bien.

VÍCTIMA (fingiendo curiosidad)

¿Y eso qué significa?

(El Justiciero coloca la bala en el cargador, sin prisa. Vuelve a insertar el cargador en la pistola, haciendo un sonido seco.)

JUSTICIERO (mirándolo a los ojos)

Significa que primero vamos a hablar.

(La Víctima sonríe levemente. Sus ojos brillan con algo cercano a la satisfacción.)

VÍCTIMA

Ah.

(pausa)

Entonces no me trajiste aquí para matarme.

(El Justiciero se inclina hacia adelante, apoyando los codos en la mesa.)

JUSTICIERO (con voz baja, peligrosa)

No.

(pausa, luego continúa)

Te traje aquí para decidir si lo hago.

(La luz titila otra vez. La escena queda suspendida en un tenso silencio.)

(Oscuridad súbita.)

Telón.

Escena 2

(Oscuridad total. Se oye el sonido seco del interruptor encendiéndose. La luz titila un segundo antes de estabilizarse. Sigue la misma escena: la habitación cerrada, la mesa, dos sillas. El tic-tac del reloj sigue golpeando el aire, como un metrónomo impersonal.)

(La luz de la lámpara proyecta sombras profundas en la cara de los personajes. La Víctima sigue atado, pero su postura es relajada. El justiciero está de pie, con la pistola en la mano.)

(Silencio.)

(El Justiciero toma asiento lentamente. Deja la pistola sobre la mesa. Hace girar la bala entre sus dedos. Su cara está tensa, pero no ha disparado aún.)

Duelo Psicológico – La víctima toma el control

Victima (sonriendo levemente)

Así que… primero vamos a hablar.

(Silencio. La Víctima cruza las piernas como si estuviera en una charla casual. El Justiciero lo observa sin pestañear.)

JUSTICIERO (voz baja, controlada)

Decime la verdad.

(La Víctima inclina la cabeza, como si analizara la petición. Sonríe.)

VÍCTIMA

Eso depende.

JUSTICIERO (frunce el ceño)

¿Depende de qué?

VÍCTIMA (encogiéndose de hombros)

De qué versión querés escuchar. La que te empuje a apretar el gatillo… o la que te haga dudar hasta que termines en el suelo llorando.

(El Justiciero se tensa. Su mano derecha aprieta la mesa, los nudillos blancos.)

(El tic-tac del reloj suena más fuerte. Parece acelerarse, aunque no cambia su ritmo.)

JUSTICIERO (se inclina hacia adelante)

Mataste a mi hermano.

(Silencio.)

(La Víctima lo mira con una expresión de falsa sorpresa. Luego suspira, como si estuviera escuchando la misma historia por enésima vez.)

VÍCTIMA

¿Eso creés?

(El Justiciero mantiene la mirada, pero hay un leve temblor en su labio.)

VÍCTIMA (con voz tranquila)

¿Lo viste con tus propios ojos? ¿Me viste dispararle, ahogarlo, cortarle el cuello?

(El Justiciero no responde de inmediato. Algo en su expresión cambia. Una grieta de duda se abre en su rostro.)

JUSTICIERO (susurrando)

Vi suficiente.

(La Víctima suelta una carcajada seca, sin alegría.)

VÍCTIMA (con diversión)

“Suficiente.”

(Se inclina hacia adelante, más cerca.)

VÍCTIMA (con voz suave, casi un veneno)

¿Y si te digo que fuiste engañado?

(Silencio brutal.)

(El Justiciero parpadea. Por primera vez, algo se rompe dentro suyo.)

JUSTICIERO (con furia)

¡NO JUGUÉS CONMIGO!

(Se pone de pie bruscamente. Apunta la pistola a la cabeza de la Víctima.)

(Pero la Víctima sigue sonriendo. Ni siquiera se inmuta.)

VÍCTIMA (con calma absoluta)

¿Y si todo esto fue un error?

(El Justiciero no responde. Su respiración es más rápida. El arma tiembla levemente en su mano.)

VÍCTIMA (mirándolo con ojos afilados)

¿Y si matás al hombre equivocado?

(El Justiciero baja lentamente la pistola. Respira pesadamente. Se aleja, como si necesitara espacio.)

(La Víctima lo observa con una sonrisa leve.)

VÍCTIMA (bajando la voz, como un cuchillo que se clava en el pecho)

Toda tu vida… toda tu rabia… todo esto…

(pausa)

¿Y si estabas persiguiendo el fantasma equivocado?

(Silencio. El Justiciero se lleva la mano a la cara, pasa los dedos por su sien. Ahora está sudando.)

(Se da la vuelta bruscamente. Patea una silla.)

JUSTICIERO (gritando)

¡NO ME IMPORTA!

(Se queda respirando pesadamente, con las manos sobre la mesa. Baja la cabeza. No puede mirarlo.)

(La Víctima sonríe.)

VÍCTIMA

Claro que te importa.

(Silencio tenso.)

VÍCTIMA (con burla)

Si realmente no te importara… ya estaría muerto.

Primer Falso Climax – No dispara

(De repente, el Justiciero apunta el arma de nuevo. Su respiración es frenética.)

(Su dedo está en el gatillo. Un segundo. Dos segundos. Tres.)

(Pero… no dispara.)

(La Víctima inclina la cabeza. Sonríe más ampliamente.)

VÍCTIMA (susurrando)

No podés.

(El Justiciero aprieta los dientes. Baja el arma con violencia. La deja caer sobre la mesa. El metal choca contra la madera con un golpe seco.)

(Su pecho sube y baja. Está destruido. La duda lo ha devorado entero.)

(La Víctima se relaja en la silla, exhala satisfecho. Ha ganado esta ronda.)

(Silencio total. Solo el tic-tac del reloj.)

JUSTICIERO (en un susurro, casi roto)

No me hagas dudar.

VÍCTIMA (con una leve sonrisa)

No necesito hacer nada.

(pausa)

La duda ya estaba ahí.

(El Justiciero cierra los ojos. La respiración pesada. La sombra de la lámpara se alarga sobre él.)

(Oscuridad repentina.)

Telón.

ESCENA 3

(Oscuridad total. Respiración pesada del JUSTICIERO. Lenta, irregular. Luego, el sonido metálico de un cargador deslizándose dentro de una pistola. Un “clic” seco rompe el silencio.)

(Se enciende la lámpara colgante. Su luz proyecta sombras alargadas en la pared. LA VÍCTIMA sigue atado a la silla, con una leve sonrisa. EL JUSTICIERO está de pie, con la pistola firmemente en su mano.)

(El reloj en la pared sigue su ritmo monótono. El tic-tac resuena en la habitación.)

(El Justiciero exhala, como si soltara un peso invisible. Su mano tiembla levemente.)

JUSTICIERO (con la voz baja, rota)

Decime una cosa…

(Pausa. El Justiciero cierra los ojos por un instante, tratando de aferrarse a su rabia.)

JUSTICIERO (con la mandíbula apretada)

¿Valió la pena?

(La Víctima parpadea lentamente. Su sonrisa no desaparece, pero se vuelve más… melancólica.)

VÍCTIMA (con voz calma)

Nada vale la pena.

(El Justiciero entrecierra los ojos. Esa respuesta no es lo que esperaba. Algo dentro de él se estremece.)

JUSTICIERO (tenso)

Entonces, ¿por qué?

(Pausa. La Víctima suspira levemente. Luego, lo mira directo a los ojos.)

VÍCTIMA

Porque no sé vivir de otra forma.

(Silencio absoluto. Esa frase se queda suspendida en el aire, pesando sobre el Justiciero como una sentencia.)

(El tic-tac del reloj parece ralentizarse.)

(El Justiciero aprieta la mandíbula. Su mano se cierra con más fuerza sobre la pistola.)

(Y entonces, por primera vez en toda la obra… el rostro de la Víctima cambia.)

(La calma se disuelve apenas un poco. Hay algo más en su mirada.)

(No miedo. No súplica.)

(Sino algo más inquietante… resignación.)

(Como si, en el fondo, siempre hubiera sabido que esto terminaría así.)

(Como si, en algún lugar dentro de él… lo estuviera aceptando.)

(El Justiciero lo nota. Sus ojos se abren un poco más. El arma se mueve levemente en su mano, como si pesara el doble.)

(La Víctima se inclina apenas hacia el cañón de la pistola. Un gesto casi imperceptible.)

(Luego… dice sus últimas palabras.)

VÍCTIMA (en un susurro, con una leve sonrisa)

Entonces… hacelo.

(El Justiciero lo mira por unos segundos, su mano tiembla. Luego, sin decir una palabra más, lo desata y le entrega el arma.)

JUSTICIERO (casi en un murmullo, mirando la pistola):

"Si la bala es de Dios, entonces ya está disparada."

(Oscuridad repentina. Un silencio absoluto.)

(Y luego…)

Se escucha una silla arrastrándose.

El tic-tac del reloj se acelera… y se detiene de golpe.

(¡DISPARO!)

(Silencio absoluto. No se oye nada. Nada. Nada.)

(Luego, un solo sonido rompe la nada.)

(El tic-tac del reloj. Una única vez. Como un eco en el vacío.)

(Oscuridad final. Telón.)